Manual de Instrucciones

Kidisecrets 2

© 2012 VTech
Impreso en China
91-001653-008 SP

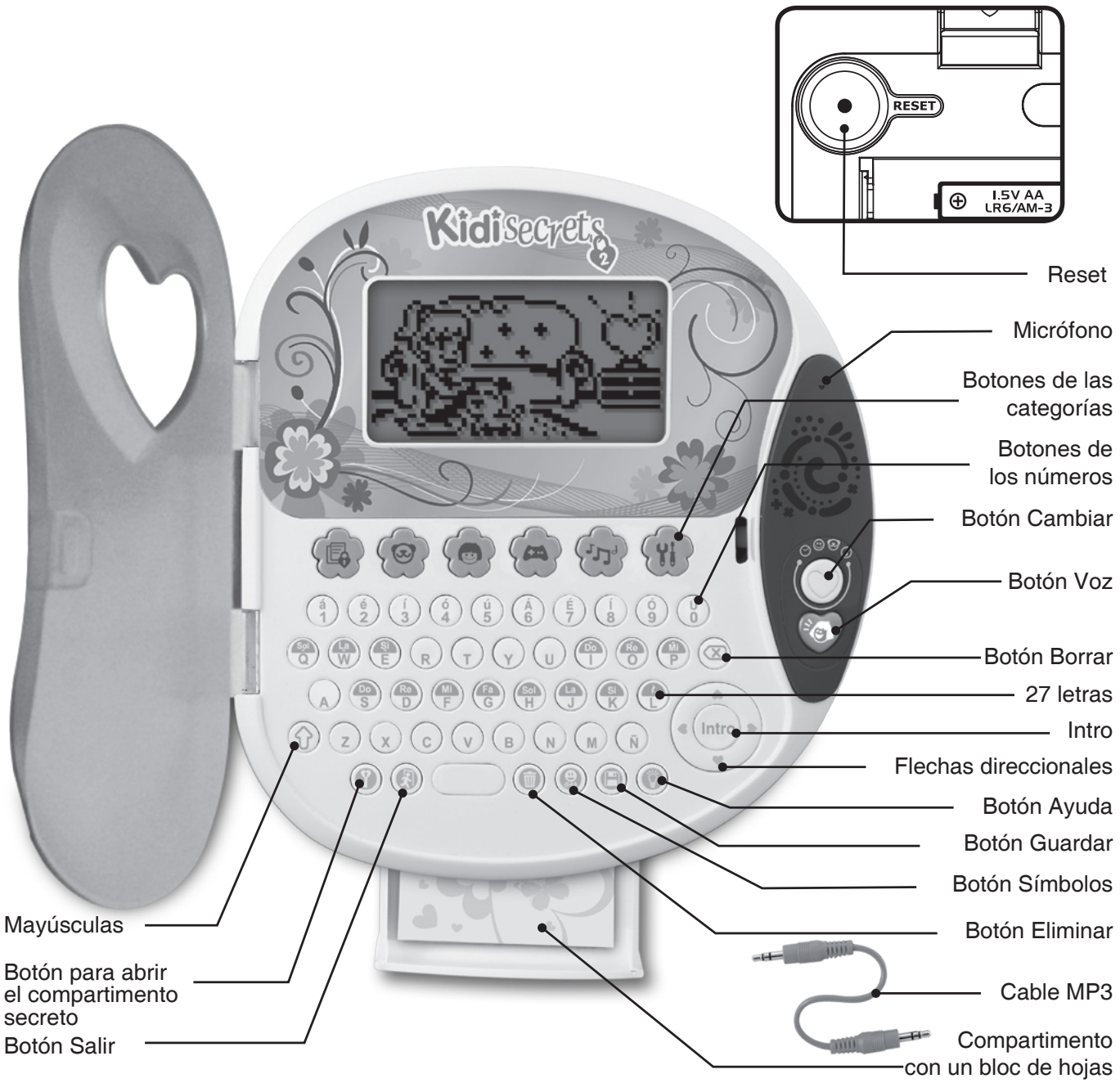
Queridos padres:

*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es.*

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Kidisecrets 2** de **VTech®**!

¡Guarda todos tus secretos en esta agenda electrónica! Escribe tu diario, cuida a tu mascota preferida y juega a las diferentes actividades para ganar puntos y más puntos. Elige una contraseña para abrir la agenda con tu voz, también puedes poner un nombre a tu mascota, ¡ya verás qué contenta se pone cuando la llames! Además puedes conectar tu MP3 para escuchar música.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

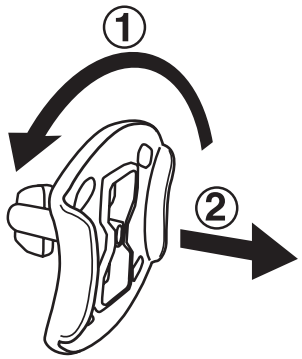
- Un **Kidisecrets 2** de **VTech®**
- Un manual de instrucciones
- Un bloc de hojas para el compartimento secreto
- Un cable para conectar el MP3

ADVERTENCIA:

Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE:

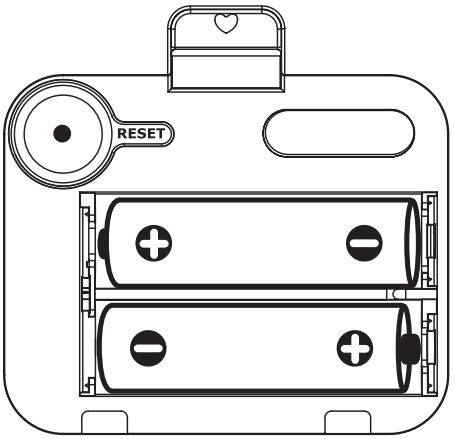


① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque 2 pilas AA AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



Nota: La hora se reiniciará cada vez que cambie las pilas.

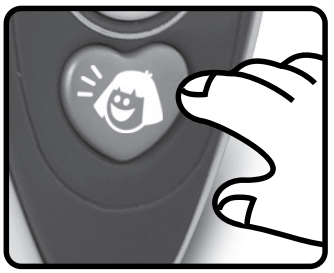
ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

CARACTERÍSTICAS

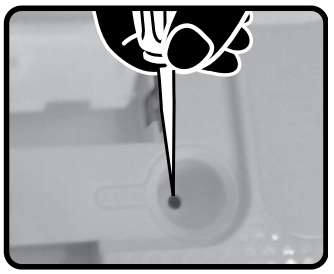
1. Botón Voz



Pulsa este botón para introducir tu contraseña y abrir el diario. Úsalo también para poner un nombre a tu mascota.

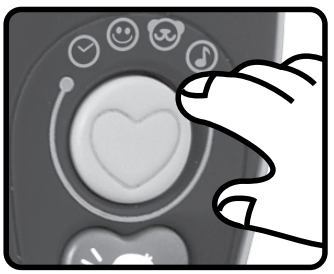
2. Botón Reset

Pulsa este botón:



- junto con el botón Voz para salir del modo demostración y poder jugar de manera normal con el juguete.
- para volver a elegir una mascota.
- junto con el botón Voz para reiniciar tu contraseña.

3. Botón Cambiar



Pulsa este botón para cambiar de pantalla cuando la tapa está cerrada. Hay seis pantallas diferentes: hora, fecha, personaje, apodo, mascota y música.

1. Mascota: mostrará lo que está haciendo la mascota.
2. Música: conecta tu MP3 y elige esta pantalla para escuchar tu música preferida.
3. Alarma: pulsa este botón o el botón Voz para parar la alarma. Si no pulsas ningún botón, sonará durante unos segundos.

Cuando la tapa esté abierta, puedes pulsar este botón para cambiar a la pantalla de la hora o de la música.

1. Música: pulsa el botón Salir para ir al modo normal de juego.
2. Hora: la hora se mostrará durante unos segundos y podrás volver a jugar de modo normal.

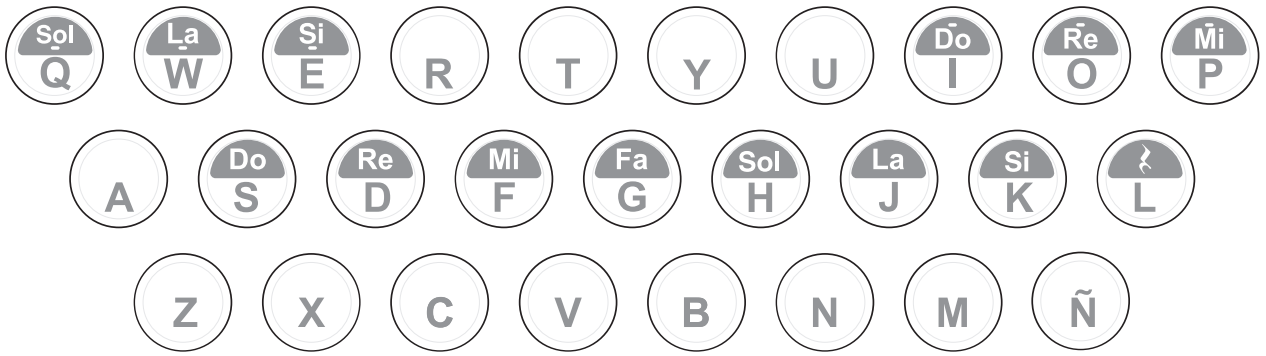
4. Botones de las categorías

Pulsa estos botones para entrar en las diferentes categorías:

Mi diario, Mi mascota, Personaje, Actividades, Juegos de música y Ajustes.

5. Teclado

Usa el teclado para escribir tu diario y jugar en algunas actividades. En los juegos de música, podrás crear melodías superdivertidas.

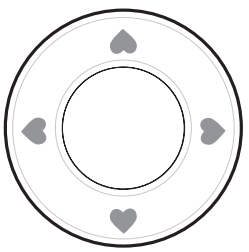


6. Números

Usa los números para escribir en tu diario o en la categoría de Personaje. Si pulsas la tecla Mayúsculas y los números a la vez, podrás escribir las vocales con tilde.

7. Flechas direccionales

Usa estas flechas para moverte por las diferentes opciones de los menús o actividades.



8. Intro

Pulsa este botón para confirmar.

9. Botón Mayúsculas

Pulsa este botón y a la vez las letras, los números o el botón Símbolos para escribir en mayúsculas, vocales con tilde o añadir iconos, diferentes letras, signos de puntuación...

10. Botón Borrar

Pulsa este botón para borrar algún carácter que hayas escrito.

11. Botón para abrir el compartimento secreto

Pulsa este botón para abrir el compartimento.

12. Botón Eliminar

Pulsa este botón para eliminar algún diario o melodía.

13. Botón Ayuda

Pulsa este botón para escuchar la instrucción de nuevo o alguna pista.

14. Botón Símbolos

Pulsa este botón para añadir algunas letras que no estén en el teclado, signos de puntuación y símbolos. Si pulsas este botón y el botón Mayúsculas a la vez, podrás introducir iconos.

15. Botón Guardar

Pulsa este botón para guardar un diario o una melodía.

16. Barra espaciadora

Pulsa este botón para dejar un espacio cuando estés escribiendo.

17. Modo MP3

La conexión para el MP3 está en la parte superior derecha del juguete.

Usa el cable (incluido) para conectar tu MP3 al Kidisecrets y elige el tiempo que quieres estar escuchando música desde la sección de Ajustes. Luego, cierra la tapa y usa el botón Cambiar para elegir la pantalla Música.

18. Modo espera

Después de unos minutos sin actividad Kidisecrets entrará en modo espera, pulsa el botón Voz para volver a jugar. Cuando las pilas estén a punto de agotarse, verás en la pantalla un icono de pilas agotadas. Cambia las pilas para evitar perder la información guardada.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Activar el modo normal de juego:

Antes de empezar a jugar, hay que activar el modo normal de juego.

1. Abra el compartimento de las pilas, allí encontrará el botón Reset.
2. Pulse a la vez el botón Voz y el botón Reset con un objeto punzante.
3. En la pantalla se mostrará el siguiente mensaje: Modo normal de juego.
4. Pulse el botón Voz para introducir una contraseña.

Si no hay ninguna contraseña guardada:

- Oirás la frase: “Introduce tu contraseña”.
- Una vez dicha, te pedirá que la repitas para confirmarla.
- Si la contraseña se ha guardado correctamente, oirás: “Contraseña guardada”.
- Si la contraseña no se ha guardado, oirás: “No hay ninguna contraseña”. Pulsa el botón Voz para poder introducir una.

Si hay una contraseña:

- Si la contraseña es correcta, oirás: “Bien” y la tapa se abrirá.
- Si la contraseña es incorrecta, oirás: “Contraseña incorrecta”.

CATEGORÍAS

MI DIARIO

¡Escribe tus diarios y personalízalos! Añade iconos, símbolos, marcos.... a cada diario. Depués de guardarlos, los puedes revisar y editar siempre que quieras.

1. Revisar el diario

Cuando hayas guardado un diario, puedes volver a leerlo y editarlo desde el menú principal. Todos los diarios se guardarán según la fecha que establezcas para cada uno. Usa las flechas direccionales para elegir y pulsa Intro para confirmar. Pulsa Intro cuando estés leyendo un diario para editarlo y modificarlo.

2. Crear un nuevo diario

Para crear un diario sigue estos pasos:

- Establece la fecha:

  Verás una fecha predeterminada que podrás cambiar con las flechas direccionales, pulsa Intro para confirmar.

- Introduce el contenido:

  Usa el teclado para escribir. Pulsa el botón Mayúsculas para escribir en mayúsculas o vocales con tilde. Pulsa el botón Símbolos para añadir iconos, diferentes letras, signos de puntuación... Pulsa el botón Guardar para guardar el diario o el botón Eliminar para borrarlo.

3. Elegir un marco

Antes de guardar el diario puedes añadir un marco, hay 5 diferentes.

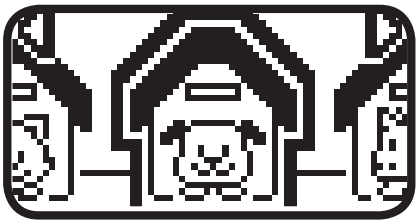
MI MASCOTA

Hay tres mascotas diferentes, elige la que más te guste y cuídala.

1. Pon un nombre a tu mascota

Después de elegir una mascota tienes que ponerla un nombre.

Primero tendrás que escribirlo y luego el programa te preguntará que digas el nombre, después te pedirá que lo repitas para confirmarlo.



2. Modos

1) Información sobre tu mascota:

Aquí podrás comprobar el nombre de tu mascota y su estado: Nivel de comida, Nivel de alegría y Nivel de belleza. Pulsa el botón Salir para ir a la pantalla anterior.

Nivel de comida - Comprueba si tu mascota tiene hambre.

Nivel de alegría - Comprueba lo alegre que está tu mascota.

Nivel de belleza - Tu mascota se casará cuando los dos niveles anteriores estén completos durante cinco días.

2) Cuidados:

Elige los cuidados que tu mascota necesita.

Alimenta a tu mascota.

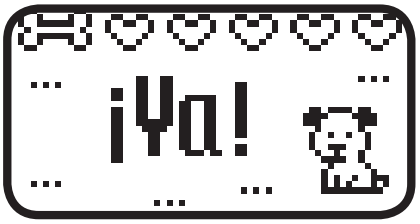
Baña a tu mascota.

Si tu mascota está enferma, necesitará medicinas.

Juega con tu mascota.

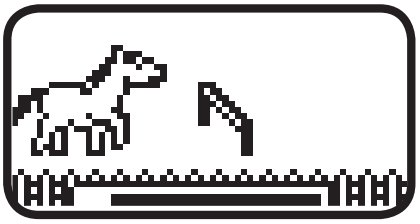
Jugar con el perro:

¡Vamos a buscar algunos huesos! Los huesos están escondidos por todo el jardín, usa las flechas direccionales para mover el perro y pulsa Intro cuando hayas encontrado un hueso.



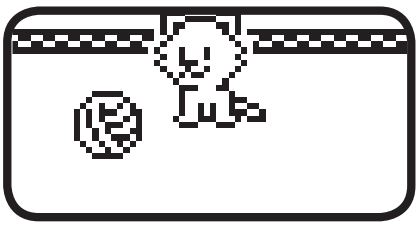
Jugar con el caballo:

¡Salta con tu caballo! Pulsa Intro para saltar por encima de los obstáculos.



Jugar con el gato:

¡Qué gato más divertido! Pulsa las flechas direccionales según la dirección del balón para que el gato lo golpee.



3) Tiendas

Hay dos tiendas en las que puedes comprar accesorios o comida para tu mascota. Consigue puntos jugando a las diferentes actividades y así podrás comprar todo lo que tu mascota necesita. Cuanto más compres, más feliz estará tu mascota.

Nota: Podrás volver a elegir una mascota pulsando el botón Reset cuando estés en este modo.

PERSONAJE

Aquí podrás crear un personaje y escribir tu información personal.

1. **Perfil**

   Aquí podrás escribir tu nombre, dirección, teléfono, dirección de correo electrónico y cumpleaños.

2. **Personaje**

   Aquí podrás crear un personaje que aparecerá en la pantalla cuando la tapa esté cerrada. Con los puntos que consigas en las actividades podrás comprar accesorios.

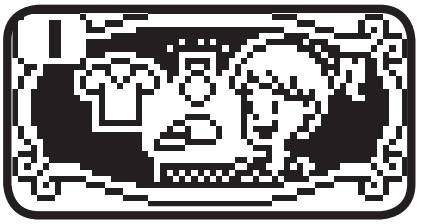
3. Accesorios

Compra los diferentes accesorios para cambiar tu imagen.

ACTIVIDADES

Junto con los juegos de música, hay doce actividades en total para acumular puntos y comprar cosas a tu mascota o personaje.

1. ¡De compras!



Observa bien qué tienes que comprar y luego elige los artículos que creas que están dentro de esa categoría. Usa las flechas direccionales para moverte y pulsa Intro para confirmar.

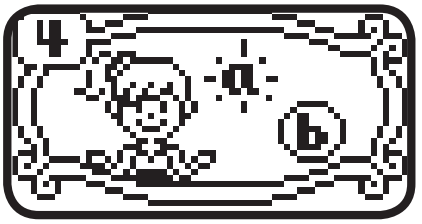
2. Lío de letras

¡Cuántas letras! Verás en la pantalla unas letras con las que tienes que crear palabras antes de que se acabe el tiempo.Todas las palabras tienen cinco letras, en la parte superior izquierda de la pantalla verás un número que indica cuántas palabras puedes crear con las letras. Usa el teclado para jugar.

3. Sinónimos y antónimos

En esta actividad tendrás que elegir cuál es el sinónimo o antónimo de una palabra. Usa las flechas direccionales para elegir y pulsa Intro para confirmar.

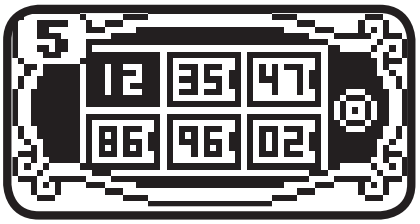
4. Letras musicales



¡Vamos a crear unos sonidos diferentes! Pulsa las letras cuando estén dentro del círculo de la izquierda.

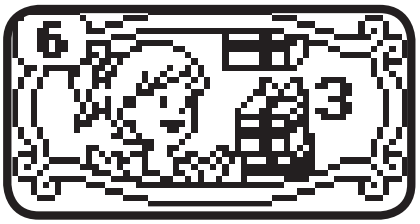
5. Caja fuerte

¡Vaya, el diario está dentro de la caja fuerte! Escucha con atención las pistas y elige el número correcto para abrirla.



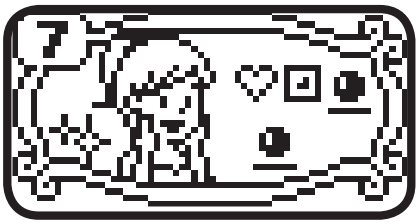
6. Regalos

¡Cuántos regalos! Cuenta todos los regalos que hay en la fiesta.



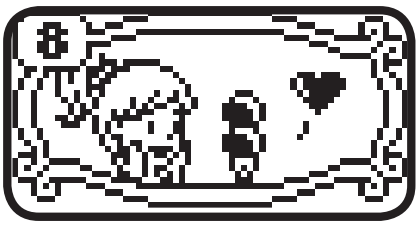
7. Mis joyas

A estos collares les falta una pieza. Elige la forma correcta que completa la serie.



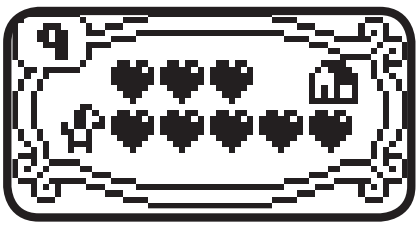
8. Cuatro en línea

¡Una competición de helados! Tendrás que conseguir cuatro bolas de helado en una línea, ten en cuenta que puede ser en horizontal, vertical o diagonal hacia cualquier lado. ¡Estate muy atenta y que gane el mejor! Usa las flechas direccionales y pulsa Intro para confirmar.



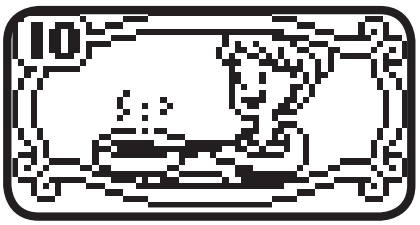
9. Vuelta a casa

¡Ayuda al perrito a llegar a casa sano y salvo! Descubre cuál es el mejor camino para recoger todos los corazones y llegar a casa.



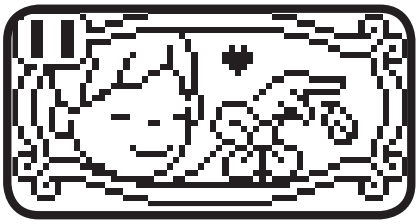
10. ¡A desayunar!

¡Vamos a hacer unas tortitas deliciosas! Pulsa Intro para verter un poco de masa y usa las flechas direccionales para moverte y poder añadir más tortitas. ¡Sácalas antes de que se quemen!

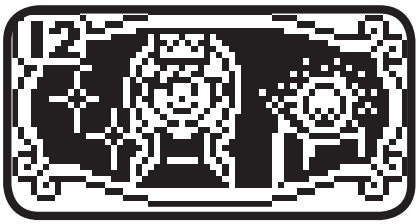


11. La margarita

¿Qué te apetece hacer? Elige dos planes y deshoja la margarita para descubrir cuál es el mejor plan. En esta actividad no podrás conseguir ningún punto.



12. Test



¿Qué tipo de chica eres? ¡Realiza el test y descúbrelo! Usa las flechas direccionales para eligir la imagen que más te guste y pulsa Intro para confirmar. En esta actividad no podrás conseguir ningún punto.

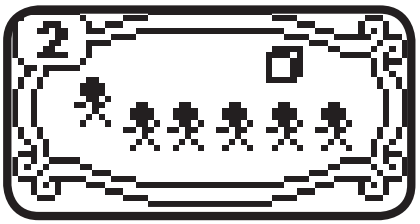
JUEGOS DE MÚSICA

¿Te gusta la música? Diviértete con estos cuatro juegos.

1. Mis melodías

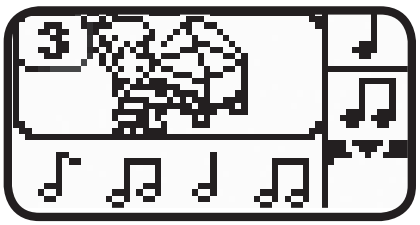
Crea todas las melodías que quieras con tus instrumentos favoritos. Primero elige el instrumento que quieras y luego usa las notas musicales del teclado para crear tu melodía. Las podrás guardar para oírlas siempre que quieras. En esta actividad no podrás conseguir ningún punto.

2. ¡A bailar!



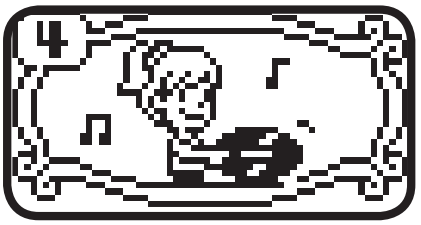
Usa las flechas direccionales para formar una fila con todos los bailarines y así el baile será más divertido.

3. Notas musicales



¿Sabes identificar las notas musicales? En la parte inferior de la pantalla verás una serie de notas y a la derecha verás una columna también con notas. Busca en la columna de la derecha la nota musical que coincida con la última de la fila de abajo.

4. Música mix



¿Alguien tendrá que poner música a esta fiesta? Elige la melodía que más te guste, ajusta el ritmo y tono y pulsa las teclas para añadir divertidos sonidos a la melodía. En esta actividad no podrás conseguir ningún punto.

AJUSTES

Aquí podrás cambiar el volumen con el que quieras jugar, ajustar el contraste de la pantalla, elegir si jugar con o sin música de fondo, ajustar la hora, fecha y alarma, escribir un apodo y elegir el tiempo que quieres estar escuchando tu música preferida.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

ATENCIÓN

Si por alguna razón la tapa no se cierra, por favor, siga estos pasos:

1. Sujete la tapa para que no se abra.
2. Pulse el botón Voz y diga su contraseña.
3. Si la contraseña es correcta, la tapa se abrirá.
4. Cierre el juguete, la tapa debería cerrarse con normalidad.
5. Repita el paso 2 para abrir la tapa.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.